

**ANALISIS KREATIVITAS SISWA YANG SUKA BERMAIN PS
(PLAY STATION) DI SDN 010 BAGAN NIBUNG KECAMATAN
SIMPANG KANAN KABUPATEN ROKAN HILIR
T. P.2013 / 2014**

Sriyana, Sardi Yusuf, Rosmawati
E-mail: suhendrosdn010@gmail.com
Program Studi Pendidikan Bimbingan Konseling FKIP Universitas Riau

Abstract Based on observations by the author through interviews and questionnaires, most students have the creativity playful PS. The purpose of this study is: 1). To know the description of student creativity that loves to play PS in the aspect of current thinking. 2). To know the description of student creativity that loves to play PS in flexible thinking aspect. 3). To know the description of student creativity that loves to play PS in detail aspects. 4). To determine the image creativity PS students who like to play in this aspect of rational thinking. 5). To know the description of student creativity that loves to play PS in assessing aspects. 6). To know the description of student creativity that loves to play PS in aspects curiosity. 7). To find a picture of student creativity that loves to play PS in nature imaginative aspect. 8). To know the description of student creativity that loves to play PS in aspects challenged by progress. 9). To find a picture of the students' creativity playful aspect PS in risk-taking. 10). To know the description of student creativity that loves to play PS in aspect to appreciate nature. In this study used descriptive quantitative approach. The population in this study were students of class IV, V, and VI SDN 010 Bagan Nibung Simpang Kanan academic year 2013/2014, amounting to 80 students and the sample as a population that is 80 students and the use of saturated samples (total sampling) that all population samples. Based on the results of data processing, the creativity of students who like to play PS (PlayStation) review of aspects of current thinking skills are classified into categories, namely: 75%, student when viewed from the aspect of flexible thinking skills are classified into categories, namely: 77.5%, students when viewed from the aspect of refined skills fall into the category of being, namely: 73.75%, the students when viewed from the aspect of rational thinking skills are classified into categories as follows: 62.5% of students when viewed from the aspect of assessing skills are classified into categories, namely: 77.5%, if the students in terms of curiosity classified in the category areas follows: 73.75%, if the student is imaginative in terms of aspects are classified into categories, namely: 81.25%, when viewed from the students feel challenged by advances classified into categories areas follows: 73.75%, the students when viewed from the aspect of the nature of risk-taking classified in the category areas follows: 73.75%, the students when viewed from the aspect of nature appreciate classified in the category areas follows: 77.5%.

Keyword: problems, teenagers, creativity.

**ANALISIS KREATIVITAS SISWA YANG SUKA BERMAIN PS
(PLAY STATION) DI SDN 010 BAGAN NIBUNG KECAMATAN
SIMPANG KANAN KABUPATEN ROKAN HILIR
T. P.2013 / 2014**

Sriyana, Sardi Yusuf, Rosmawati
E-mail: suhendrosdn010@gmail.com
Program Studi Pendidikan Bimbingan Konseling FKIP Universitas Riau

Abstrak Berdasarkan pengamatan penulis melalui wawancara kuesioner pasir, sebagian besar siswa memiliki kreativitas bermain PS. Tujuan dari penelitian ini adalah: 1). Untuk mengetahui gambaran kreativitas siswa yang suka bermain PS dalam aspek pemikiran saat ini. 2). Untuk mengetahui gambaran kreativitas siswa yang suka bermain PS dalam aspek berpikir fleksibel. 3). Untuk mengetahui gambaran kreativitas siswa yang suka bermain PS dalam aspek rinci. 4). Untuk menentukan siswa gambar kreatifitas PS yang ingin bermain di aspek pemikiran rasional. 5). Untuk mengetahui gambaran kreativitas siswa yang suka bermain PS dalam menilai aspek. 6). Untuk mengetahui gambaran kreativitas siswa yang suka bermain PS dalam aspek rasa ingin tahu. 7). Untuk menemukan gambar kreativitas siswa yang suka bermain PS dalam aspek imajinatif alam. 8). Untuk mengetahui gambaran kreativitas siswa yang suka bermain PS dalam aspek ditantang oleh kemajuan. 9). Untuk mengetahui gambaran kreativitas siswa bermain PS di pengambilan risiko. 10). Untuk mengetahui gambaran kreativitas siswa yang suka bermain PS dalam aspek untuk menghargai alam. In this Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Population in penelitian ini adalah siswa kelas IV, V, dan VI SD N 010 Bagan Nibung Simpang Kanan tahun ajaran 2013/2014 yang berjumlah 80 siswa pasir as a populasi sampel yaitu 80 siswa pasir penggunaan Satu dinilai sampel (total sampling) bahwa semua sampel populasi. Berdasarkan hasil pengolahan data, kreativitas siswa yang suka bermain PS (PlayStation) meninjau aspek keterampilan berpikir saat ini diklasifikasikan ke dalam kategori, yaitu: 75%, mahasiswa jika dilihat dari aspek kemampuan berpikir fleksibel diklasifikasikan ke dalam kategori, yaitu: 77,5%, siswa jika dilihat dari aspek memperbaiki keterampilan jatuh ke dalam kategori sedang, yaitu: 73,75%, siswa bila dilihat dari aspek kemampuan berpikir rasional diklasifikasikan ke dalam kategori sebagai berikut: 62,5% dari siswa ketika dilihat dari aspek menilai keterampilan diklasifikasikan ke dalam kategori, yaitu: 77,5%, jika siswa dalam hal rasa ingin tahu diklasifikasikan dalam kategori daerah berikut: 73,75%, jika siswa imajinatif dalam hal aspek diklasifikasikan dalam kategori, yaitu: 81,25%, bila dilihat dari siswa merasa tertantang oleh kemajuan diklasifikasikan dalam kategori sebagai berikut: 73,75%, siswa bila dilihat dari aspek sifat risiko-taking diklasifikasikan dalam kategori daerah berikut: 73,75%, siswa bila dilihat dari aspek alam menghargai diklasifikasikan dalam kategori daerah berikut: 77,5%.

Kata Kunci: masalah, remaja, kreativitas.

PENDAHULUAN

PS adalah salah satu permainan untuk menstimulasikan kreativitas dalam meningkatkan kemampuan membaca, berfikir dan berimajinasi. Kreativitas adalah proses menempatkan sesuatu mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada.

Kenyataannya perkembangan kreativitas siswa disini banyak membawa dampak yang disebabkan oleh permainan PS. Dengan permainan PS banyak siswa yang menghabiskan waktu untuk bermain PS sehingga terdapat gejala – gejala pada siswa di SDN. 010 Bagan Nibung, Kecamatan Simpang Kanan dalam proses belajar, diantaranya :

1. Adanya sebagian siswa yang prestasi belajarnya rendah.
2. Adanya sebagian siswa yang sering tidak mengerjakan PR.
3. Adanya sebagian siswa yang kurang percaya diri pada saat menyelesaikan tugas di sekolah.
4. Adanya sebagian siswa yang kurang termotivasi untuk berinisiatif sendiri pada saat proses belajar berlangsung.

Berdasarkan gejala – gejala diatas maka penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul “ *Analisa Kreativitas Siswa Yang Suka Bermain Play Station di SD. 010 Bagan Nibung, Kecamatan Simpang Kanan*”.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka penulis membuat rumusan masalah sebagai berikut : 1). Bagaimana gambaran kreativitas siswa yang suka bermain PS dalam aspek berfikir lancar ?. 2). Bagaimana gambaran kreativitas siswa yang suka bermain PS dalam aspek berfikir luwes ?. 3). Bagaimana gambaran kreativitas siswa yang suka bermain PS dalam aspek memperinci ?. 4). Bagaimana gambaran kreativitas siswa yang suka bermain PS dalam aspek berfikir rasional ?. 5). Bagaimana gambaran kreativitas siswa yang suka bermain PS dalam aspek menilai ?. 6). Bagaimana gambaran kreativitas siswa yang suka bermain PS dalam aspek rasa ingin tahu ?. 7). Bagaimana gambaran kreativitas siswa yang suka bermain PS dalam aspek bersifat imajinatif ?. 8). Bagaimana gambaran kreativitas siswa yang suka bermain PS dalam aspek merasa tertantang oleh kemajuan ?. 9). Bagaimana gambaran kreativitas siswa yang suka bermain PS dalam aspek berani mengambil resiko ?. 10). Bagaimana gambaran kreativitas siswa yang suka bermain PS dalam aspek sifat menghargai ?

Adapun tujuan penelitian ini adalah : 1). Mengetahui gambaran kreativitas siswa yang suka bermain PS dalam aspek berfikir lancar. 2). Mengetahui gambaran kreativitas siswa yang suka bermain PS dalam aspek berfikir luwes. 3). Mengetahui gambaran kreativitas siswa yang suka bermain PS dalam aspek memperinci. 4). Mengetahui gambaran kreativitas siswa yang suka bermain PS dalam aspek berfikir rasional. 5). Mengetahui gambaran kreativitas siswa yang suka bermain PS dalam aspek aspek menilai. 6). Mengetahui gambaran kreativitas siswa yang suka bermain PS dalam aspek rasa ingin tahu. 7). Mengetahui gambaran kreativitas siswa yang suka bermain PS dalam aspek bernilai imajinatif. 8). Mengetahui gambaran kreativitas siswa yang suka bermain PS dalam aspek tertantang oleh kemajuan. 9). Mengetahui gambaran kreativitas siswa yang suka bermain PS dalam aspek berani mengambil resiko. 10). Mengetahui gambaran kreativitas siswa yang suka bermain PS dalam aspek sifat menghargai.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah : metode penelitian deskriptip dengan pendekatan kuantitatif yaitu penelitian yang dilakukan untuk mengetahui

informasi tentang gambaran kreatifitas siswa yang suka bermain PS di SDN 010 Bagan Nibung Kec. Simpang Kanan.

Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 27 siswa, siswa kelas V berjumlah 27 siswa, dan siswa kelas VI berjumlah 26 siswa. Sampel adalah sebagian dari populasi yang dipilih untuk sumber data tersebut. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah Total Sampling (Sampel Jenuh) yang artinya semua anggota populasi menjadi anggota sampel. Dalam penelitian ini sampel diambil dari seluruh kelas yaitu kela IV, V, dan VI SDN. 010 Bagan Nibung Kecamatan Simpang Kanan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1

Populasi dan Sampel Penelitian

No	Kelas	Populasi	Sampel
1.	IV	27 siswa	27 siswa
2.	V	27 siswa	27 siswa
3.	VI	26 siswa	26 siswa
Jumlah		80 siswa	80 siswa

Sumber data : SDN 010 Bagan Nibung TP. 2013/2014

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data adalah angket yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 40 pernyataan. Untuk lebih jelasnya dapat dililhat pada tabel berikut :

Tabel 2

Kisi-Kisi Angket Kreaativitas

Variabel	Indikator	Nomor Item		Jumlah Item
		Positif	Negatif	
Kreativitas	1. Keterampilan berfikir lancar	1,2,3,4	-	4
	2. Keterampilan berfikir luwes	5,6,7,8	-	4
	3. Keterampilan memperinci	9,10,11,12	-	4
	4. Keterampilan berfikir rasional	13,14,15,16	-	4
	5. Keterampilan menilai	17,18,19	-	4
	6. Rasa ingin tahu	21,22,23,24	-	4
	7. Bersifat imajinatif	25,26,27,28	-	4

8. Merasa tertantang oleh kemajuan	30,31,32	29	4
9. Berani mengambil resiko	33,35	34,36	4
10. Sifat menghargai	37,38,39,40	-	4
Jumlah	36	4	40

Sumber data : Utami Munandar (1992) dalam Reni Akbar, dkk (2004 : 5 – 100)

Dalam pengolahan data yang sudah terkumpul, untuk pengkategorian tinggi, sedang, dan rendah berdasarkan perhitungan kurva normal (Anas Sudijono, 2006 : 107) yaitu :

$M - 1 \text{ SD} \rightarrow M + 1 \text{ SD}$

Dimana : Mean (rata – rata) $= \frac{\sum fx}{N}$

Menurut Suharsini Arikunto (1989 :133)

Keterangan :

M : Mean yang dicari

$\sum fx$: jumlah hasil perkalian tiap sektor dengan frekuensinya

N : Number Of Cases

$$\text{SD (Simpangan Baku)} = \sqrt{\frac{\sum fx^2}{N} - \left(\frac{\sum fx}{N}\right)^2}$$

Menurut Sudjana (1989 :155)

Keterangan :

SD : Defenisi standar yang dicari

N : Number Of Cases

$\sum fx^2$: Jumlah hasil perkalian antara frekuensi tiap skor dengan skor yang telah dikuadratkan

$(\sum fx)^2$: Kuadrat jumlah hasil perkalian antara frekuensi tiap skor dengan masing – masing skor bersangkutan.

Untuk menggambarkan persentase digunakan teknik persentase (Anas Sudijono, 2006 : 43) dengan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

F : Frekuensi data

N : Jumlah sampel

P : Angka persentase

100 % : Bilangan tetap

HASIL PENELITIAN

1. Gambaran Kreativitas Siswa Yang Suka Bermain PS Dalam Aspek Keterampilan Berfikir Lancar.

Untuk mengetahui gambaran kreativitas siswa yang suka bermain PS dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3

Gambaran Kreativitas siswa yang suka bermain PS dalam aspek keterampilan berfikir lancar

No	Kategori	Skor	F	%
1.	Tinggi	12 – 14	9	11,25
2.	Sedang	8 – 11	60	75
3.	Rendah	6 – 7	11	13,75
Jumlah			80	100

Sumber : data olahan penelitian 2014

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa ada kecenderungan lebih dari setengah kreativitas siswa yang suka bermain PS di SDN 010 Bagan Nibung Kecamatan Simpang Kanan tahun ajaran 2013 / 2014. Ditinjau dari aspek berfikir lancar termasuk dalam kategori sedang (75 %).

2. Gambaran Kreativitas Siswa Yang Suka Bermain PS Dalam Aspek Keterampilan Berfikir Luwes

Untuk mengetahui gambaran kreativitas siswa yang suka bermain PS dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4

Gambaran Kreativitas siswa yang suka bermain PS dalam aspek keterampilan berfikir luwes

No	Kategori	Skor	F	%
1.	Tinggi	13 – 14	6	7,5
2.	Sedang	8 – 12	62	77,5
3.	Rendah	6 – 7	12	15
Jumlah			80	100

Sumber : Data Olahan Penelitian 2014

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa ada kecenderungan lebih dari setengah kreativitas siswa yang suka bermain PS di SDN 010 Bagan Nibung Kecamatan Simpang Kanan tahun ajaran 2013 / 2014. Ditinjau dari aspek berfikir luwes termasuk dalam kategori sedang (77,5 %).

4. Gambaran Kreativitas Siswa Yang Suka Bermain PS Dalam Aspek Keterampilan Memperinci

Untuk menentukan gambaran kreativitas siswa yang suka bermain PS dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 5
Gambaran Kreativitas siswa yang suka bermain PS dalam aspek keterampilanmemperinci

No	Kategori	Skor	F	%
1.	Tinggi	13 – 14	10	12,5
2.	Sedang	7 – 12	59	73,75
3.	Rendah	5 – 6	11	13,75
Jumlah			80	100

Sumber : Data Olahan Penelitian 2014

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa ada kecenderungan lebih dari setengah kreativitas siswa yang suka bermain PS di SDN 010 Bagan Nibung Kecamatan Simpang Kanan tahun ajaran 2013 / 2014. Ditinjau dari aspek berfikir memperinci termasuk dalam kategori sedang (73,75 %).

3. Gambaran Kreativitas Siswa Yang Suka Bermain PS Dalam Aspek Keterampilan Berfikir Rasional

Untuk menentukan gambaran kreativitas siswa yang suka bermain PS dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 6
Gambaran Kreativitas siswa yang suka bermain PS dalam aspek keterampilanberfikir rasional

No	Kategori	Skor	F	%
1.	Tinggi	12 – 16	17	21,25
2.	Sedang	8 – 11	50	62,5
3.	Rendah	4 – 7	13	16,25
Jumlah			80	100

Sumber : Data Olahan Penelitian 2014

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa ada kecenderungan lebih dari setengah kreativitas siswa yang suka bermain PS di SDN 010 Bagan Nibung Kecamatan Simpang Kanan tahun ajaran 2013 / 2014. Ditinjau dari aspek keterampilan berfikir rasional termasuk dalam kategori sedang (62,5 %).

4. Gambaran Kreativitas Siswa Yang Suka Bermain PS Dalam Aspek Keterampilan Menilai

Untuk menentukan gambaran kreativitas siswa yang suka bermain PS dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 7
Gambaran kreativitas siswa yang suka bermain PS dalam aspek keterampilanmenilai

No	Kategori	Skor	F	%
----	----------	------	---	---

1.	Tinggi	13 – 15	10	12,5
2.	Sedang	8 – 12	62	77,5
3.	Rendah	7	8	10
Jumlah			80	100

Sumber : Data Olahan Penelitian 2014

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa ada kecenderungan lebih dari setengah kreativitas siswa yang suka bermain PS di SDN 010 Bagan Nibung Kecamatan Simpang Kanan tahun ajaran 2013 / 2014. Ditinjau dari aspek keterampilan menilai termasuk dalam kategori sedang (77,5 %).

5. Gambaran Kreativitas Siswa Yang Suka Bermain PS Dalam Aspek Rasa Ingin Tahu
 Untuk menentukan gambaran kreativitas siswa yang suka bermain PS dapat dilihat pada tabel dibawah ini :
 Tabel 8
 Gambaran kreativitas siswa yang suka bermain PS dalam aspek rasa ingin tahu.

No	Kategori	Skor	F	%
1.	Tinggi	14 – 16	12	15
2.	Sedang	8 – 13	59	73,75
3.	Rendah	5 – 7	9	11,25
Jumlah			80	100

Sumber : Data Olahan Penelitian 2014

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa ada kecenderungan lebih dari setengah kreativitas siswa yang suka bermain PS di SDN 010 Bagan Nibung Kecamatan Simpang Kanan tahun ajaran 2013 / 2014. Ditinjau dari aspek keterampilan menilai termasuk dalam kategori sedang (73,75 %).

6. Gambaran Kreativitas Siswa Yang Suka Bermain PS Dalam Aspek Bersifat Imajinatif
 Untuk menentukan gambaran kreativitas siswa yang suka bermain PS dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 9

Gambaran kreativitas siswa yang suka bermain PS dalam aspek bersifat imajinatif.

No	Kategori	Skor	F	%
1.	Tinggi	13 – 15	9	11,25
2.	Sedang	8 – 12	65	81,25
3.	Rendah	6 – 7	6	7
Jumlah			80	100

Sumber : Data Olahan Penelitian 2014

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa ada kecenderungan lebih dari setengah kreativitas siswa yang suka bermain PS di SDN 010 Bagan Nibung

Kecamatan Simpang Kanan tahun ajaran 2013 / 2014. Ditinjau dari aspek bersifat imajinatif termasuk dalam kategori sedang (81,25 %).

7. Gambaran Kreativitas Siswa Yang Suka Bermain PS Dalam Aspek Merasa Tertantang Oleh Kemajuan

Untuk menentukan kreativitas siswa yang suka bermain PS dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 10

Gambaran kreativitas siswa yang suka bermain PS dalam aspek merasa tertantang oleh kemajuan

No	Kategori	Skor	F	%
1	Tinggi	13 – 14	10	12,5
2	Sedang	9 – 12	59	73,75
3	Rendah	6 – 8	11	13,75
Jumlah			80	100

Sumber : Data Olahan Penelitian 2014

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa ada kecenderungan lebih dari setengah kreativitas siswa yang suka bermain PS di SDN 010 Bagan Nibung Kecamatan Simpang Kanan tahun ajaran 2013 / 2014. Ditinjau dari aspek merasa tertantang oleh kemajuan termasuk dalam kategori sedang (73,75 %).

8. Gambaran Kreativitas Siswa Yang Suka Bermain PS Dalam Aspek Berani Mengambil Resiko

Untuk menentukan kreativitas siswa yang suka bermain PS dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 11

Gambaran kreativitas siswa yang suka bermain PS dalam aspek berani mengambil resiko.

No	Kategori	Skor	F	%
1.	Tinggi	14 – 16	14	17,5
2.	Sedang	10 – 13	59	73,75
3.	Rendah	7 – 9	7	8,75
Jumlah			80	100

Sumber : Data Olahan Penelitian 2014

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa ada kecenderungan lebih dari setengah kreativitas siswa yang suka bermain PS di SDN 010 Bagan Nibung

Kecamatan Simpang Kanan tahun ajaran 2013 / 2014. Ditinjau dari aspek berani mengambil resiko termasuk dalam kategori sedang (73,75 %).

9. Gambaran Kreativitas Siswa Yang Suka Bermain PS Dalam Aspek Sifat Menghargai
Untuk menentukan kreativitas siswa yang suka bermain PS dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 12.

Gambaran kreativitas siswa yang suka bermain PS dalam aspek sifat menghargai.

No	Kategori	Skor	F	%
1.	Tinggi	15 – 16	12	15
2.	Sedang	9 – 14	62	77,5
3.	Rendah	7 – 8	6	7,5
Jumlah			80	100

Sumber : Data Olahan Penelitian 2014

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa ada kecenderungan lebih dari setengah kreativitas siswa yang suka bermain PS di SDN 010 Bagan Nibung Kecamatan Simpang Kanan tahun ajaran 2013 / 2014. Ditinjau dari aspek sifat menghargai. Termasuk dalam kategori sedang (77,5 %).

Tabel 13

Rekapitulasi gambaran kreativitas siswa yang suka bermain PS

No	Indikator	Kategori		
		Tinggi	Sedang	Rendah
1.	Keterampilan berfikir lancar	11,25%	75%	13,75%
2.	Keterampilan berfikir luwes	7,5%	77,5%	15%
3.	Keterampilan memperinci	12,5%	73,75%	13,75%
4.	Keterampilan berfikir rasional	21,25%	62,5%	16,25%
5.	Keterampilan menilai	12,5%	77,5%	10%
6.	Rasa ingin tahu	15%	73,75%	11,25%
7.	Bersifat imajinatif	11,25%	81,25%	7%
8.	Merasa tertantang oleh kemajuan	12,5%	73,75%	13,75%
9.	Berani mengambil resiko	17,5%	73,75%	8,75%
10.	Sifat menghargai	15%	77,5%	7,5%

Sumber : Data Olahan Penelitian 2014

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat diatas dapat dilihat bahwa sebagian besar kreativitas siswa yang suka bermain PS berdasarkan aspek keterampilan

berfikir lancar, berfikir luwes, keterampilan menilai, rasa ingin tahu, bersifat imajinatif, merasa tertantang oleh kemajuan, berani mengambil resiko dan sifat menghargai termasuk dalam kategori sedang.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan peneliti, maka dapat diketahui bahwa kreativitas siswa yang suka bermain PS di SDN 010 Bagan Nibung Kecamatan Simpang Kanan ditinjau dari aspek keterampilan berfikir lancar, aspek keterampilan berfikir luwes, aspek keterampilan memperinci, aspek berfikir rasional, aspek keterampilan menilai, aspek rasa ingin tahu, aspek bersifat imajinatif, aspek merasa tertantang oleh kemajuan, aspek berani mengambil resiko dan aspek sifat menghargai, sebagian besar siswa tergolong dalam kategori sedang.

Hal ini disebabkan oleh faktor internal dan faktor eksternal yaitu :

1. Faktor internal yaitu faktor yang timbul dari dalam diri siswa itu sendiri diantaranya terlalu seringnya dan lamanya keinginan siswa karena rasa ingin tahunya terhadap PS, banyaknya uang saku yang diberikan kepada siswa dari orang tuannya, tingginya kepercayaan diri dalam mengasai PS serta tidak takut terhadap bahaya pada kesehatannya sehingga dapat mempengaruhi 10 aspek kreativitas siswa.
2. Faktor eksternal yaitu faktor yang timbul dari lingkungan siswa baik lingkungan sekolah, lingkungan keluarga maupun lingkungan masyarakat diantaranya : kurangnya perhatian dan kasih sayang dari orang tua, pergaulan atau pertemanan yang kurang baik (terpengaruh dengan ajakan teman untuk bermain PS), sifat orang tua yang otoriter serta merasa membosankan dengan permainan yang bersifat tradisional, ingin permainan yang bersifat modern atau mengenal teknologi.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan hasil pengolahan data yang dilakukan peneliti, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : 1). Gambaran kreativitas siswa yang suka bermain PS di SDN. 010 Bagan Nibung Kecamatan Simpang Kanan Tahun Ajaran 2013/2014 dalam aspek berfikir lancar sebagian besar siswa dalam kategori sedang. 2). Gambaran kreativitas siswa yang suka bermain PS di SDN. 010 Bagan Nibung Kecamatan Simpang Kanan Tahun Ajaran 2013/2014 dalam aspek berfikir luwes sebagian besar siswa dalam kategori sedang. 3). Gambaran kreativitas siswa yang suka bermain PS di SDN. 010 Bagan Nibung Kecamatan Simpang Kanan Tahun Ajaran 2013/2014 dalam aspek keterampilan memperinci sebagian besar siswa dalam kategori sedang. 4). Gambaran kreativitas siswa yang suka bermain PS di SDN. 010 Bagan Nibung Kecamatan Simpang Kanan Tahun Ajaran 2013/2014 dalam aspek berfikir rasional sebagian besar siswa dalam kategori sedang. 5). Gambaran kreativitas siswa yang suka bermain PS di SDN. 010 Bagan Nibung Kecamatan Simpang Kanan Tahun Ajaran 2013/2014 dalam aspek menilai sebagian besar siswa dalam kategori sedang. 6). Gambaran kreativitas siswa yang suka bermain PS di SDN. 010 Bagan Nibung Kecamatan Simpang Kanan Tahun Ajaran 2013/2014 dalam aspek rasa ingin tahu sebagian besar siswa dalam kategori sedang. 7). Gambaran kreativitas siswa yang suka bermain PS di SDN. 010 Bagan Nibung Kecamatan Simpang Kanan Tahun Ajaran 2013/2014 dalam aspek bersifat imajinatif sebagian besar siswa dalam kategori sedang. 8). Gambaran kreativitas siswa yang suka bermain PS di SDN. 010 Bagan Nibung Kecamatan Simpang Kanan Tahun Ajaran 2013/2014 dalam aspek merasa tertantang oleh kemajuan sebagian besar siswa dalam

kategori sedang. 9). Gambaran kreativitas siswa yang suka bermain PS di SDN. 010 Bagan Nibung Kecamatan Simpang Kanan Tahun Ajaran 2013/2014 dalam aspek berani mengambil resiko sebagian besar siswa dalam kategori sedang. 10). Gambaran kreativitas siswa yang suka bermain PS di SDN. 010 Bagan Nibung Kecamatan Simpang Kanan Tahun Ajaran 2013/2014 dalam aspek sifat menghargai sebagian besar siswa dalam kategori sedang.

REKOMENDASI

Berdasarkan penelitian ini, maka peneliti merekomendasikan sebagai berikut : 1). Dalam mengembangkan kreativitas siswa, pihak sekolah hendaknya dapat menerapkan 10 aspek kreativitas. 2). Untuk menambah wawasan siswa terhadap kreativitas baik di rumah maupun di sekolah hendaknya dapat mengikuti bimbingan – bimbingan dari guru. 3). Peneliti selanjutnya agar dapat mengetahui faktor – faktor yang mempengaruhi tentang kreatifitas siswa diantaranya faktor psikologis, ekonomis dan sosial.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada kedua pembimbing saya yaitu Bapak Drs. Sardi Yusuf, Kons dan Ibu Dra. Hj. Rosmawati, S.S.M.Pd. Kons , yang tidak mengenal waktu dalam membimbing saya sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dan karya tulis ilmiah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono, 2006, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Balnadi Sutadiputra, 1985, *Aneka Problem Keguruan*, Bandung : Angkasa.
- Muhammad Ali, Muhammad Asrori, 2004, *Psikologi Remaja*, Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Reni Akbar Hawadi, dkk 2001, *Buku Kedua dari Tiga Kreatifitas*, Jakarta :Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Slameto, 2003, *Belajar dan Faktor – faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Sugiyono, 2006, *Metode Penelitian Administrasi*, Bandung : Alfabeta
- Syamsu Yusuf LN, dkk 2006, *Landasan Bimbingan dan Konseling*, Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Utami Munandar, 1999, *Mengembangkan Bakat dan Kreatifitas Anak Sekolah*, Jakarta : Gramedia
- www.google.com, Kreatifitas